

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR ANAK USIA DINI  
DENGAN PERMAINAN BAHASA  
DI RA. DWP. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**



**Oleh :  
Aushafil Karimah, S. Pd. I.  
NIM : 09.261.014**

**TESIS**

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga  
Untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Islam  
Spesialisasi Pendidikan Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA  
2011**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aushafil Karimah, S. Pd. I  
NIM : 09.261.014  
Program : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA)  
Judul tesis : **Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia  
Dini Dengan Permainan Bahasa di RA. DWP.  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.**

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian dan karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.  
Demikian harap menjadi maklum.

Yogyakarta, 10 Juni 2011

Yang menyatakan,



Aushafil Karimah, S. Pd. I

NIM : 09.261.014



KEMENTERIAN AGAMA RI  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PENGESAHAN

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR ANAK  
USIA DINI DENGAN PERMAINAN BAHASA DI RA.  
DWP. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Nama : Aushafil Karimah, S.Pd.I.  
NIM : 09.261.014  
Prodi : PGRA  
Tanggal Ujian : 27 Juni 2011

telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister  
Pendidikan Islam.

Yogyakarta, 15 Juli 2011

Direktur,  
  
Prof. Dr. H. Khoiruddin, M.A.  
NIP.: 19641008 199103 1 002

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS**

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR ANAK  
USIA DINI DENGAN PERMAINAN BAHASA DI RA.  
DWP. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

Nama : Aushafil Karimah, S.Pd.I.  
NIM : 09.261.014  
Prodi : PGRA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Ketua : M. Agus Nuryatno, M.A., Ph.D.

Sekretaris : Dr. Mahmud Arief, M.Ag.

Pembimbing/Penguji : Dr. Hj. Juwariyah, M.Ag.

Penguji : Dr. H. Tasman Hamami, M.A.

(*M. Agus Nuryatno*)  
(*Dr. Mahmud Arief*)  
(*Dr. Hj. Juwariyah*)  
(*Dr. H. Tasman Hamami*)

diuji di Yogyakarta pada tanggal 27 Juni 2011

Waktu : 12.00-13.00 WIB

Hasil/Nilai : A- / 85,5

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,46

Predikat : Sangat Memuaskan

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada  
Direktur Program Pascasarjana  
UIN Sunan Kalijaga  
Di Yogyakarta.

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh*

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini Dengan Permainan Bahasa  
Di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

Yang ditulis oleh:

Nama : Aushafil Karimah, S. Pd. I.  
NIM : 09.261.014  
Program : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA)

Kami berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M. Pd. I) spesialisasi Pendidikan Anak Usia Dini.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 21 Juni 2011,



Dr. Hj. Juwariyah, M. Ag.

## ABSTRAK

**Aushafil Karimah, S. Pd. I.**, Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini Dengan Permainan Bahasa Di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Tesis. Yogyakarta: Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA) Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2011.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis mengenai upaya pengembangan kreativitas berpikir pada anak usia dini dengan permainan bahasa. Penelitian ini menjadi menarik dan penting karena metode intervensi untuk pengembangan kreativitas berpikir pada anak menggunakan permainan-permainan bahasa sebagai materinya.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan psikologis. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan metode kualitatif dan disajikan dengan metode deskriptif analisis, sehingga dapat diketahui hasil akhir dari penelitian ini.

Seperti yang kita ketahui bahwa anak usia dini adalah makhluk yang paling kreatif di dunia. Kreativitas yang dimiliki oleh anak kemudian terus menurun seiring perkembangan usia dan banyaknya intervensi berbagai macam hal terhadap anak. Dengan berlandaskan hal tersebut, para pakar anak usia dini mengadakan penelitian tentang pengembangan-pengembangan kreativitas pada anak usia dini yang di antaranya adalah pengembangan kreativitas dengan permainan bahasa seperti yang kemudian diteliti kembali oleh peneliti dengan diaplikasikan secara riil di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengintervensi anak usia 4-6 tahun atau usia pra sekolah dengan beberapa permainan bahasa yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan usia anak untuk mengetahui tingkat keberhasilan permainan bahasa untuk pengembangan kreativitas berpikir anak.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada perkembangan berpikir dan imajinasi anak setelah dilakukan intervensi pembelajaran dengan beberapa permainan bahasa selama kurang lebih dua minggu masa intervensi. Hal tersebut menunjukkan adanya korelasi antara bahasa atau permainan bahasa dengan perkembangan imajinasi, kreativitas berpikir anak, dan terhadap perkembangan kognisi serta intelegensi anak, sehingga anak bisa lebih kreatif berpikir dan lebih bisa mengungkapkan ide atau pemikiran mereka. Keberhasilan dalam penelitian ini mengidentifikasi bahwa dalam hal keilmuan dan strategi belajar mengajar, metode ini dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas berpikir pada anak.



## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah Sang Pemilik Kehidupan, yang telah memberikan ruh kepada kita untuk selalu belajar dan menggali ilmu pengetahuan. Dengan rahmatNya akhirnya penulis bisa menyelesaikan tahapan pendidikan dengan penyusunan tesis ini. Semua karena nikmat yang tiada terhingga yang telah diberikan kepada kami.

*Allahumma Shalli 'Ala Sayyidina Muhammad*, semoga tetap mengalir dari hati serta lisan kita, dan dari lisan-lisan umatnya, sehingga kelak kita dapat bersua dengan beliau dan mendapat *syafaatnya*, Amin.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya do'a, bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penghormatan yang setinggi-tingginya, kami menyampaikan terimakasih yang tidak terhingga kepada orang-orang hebat ini:

1. Ibunda tercinta Yuzjiyah Abdullah dan Ayahanda tersayang Drs. HM. Khalily Ihsan (Alm.), yang selalu memberikan motivasi, cinta dan kasih sayang, curahan perhatian, serta bantuan baik moriil maupun materiil.
2. Abangku Ainil Fitri, M. Pd., Ayu-ku Fitriyatin, S. Ag., Adikku Khairil Anwar, S.Pi., terimakasih atas segala dukungan dan limpahan kasihnya.
3. Khulusinniyah, M. Pd. I., Asyrofil Anam, S. Pd. I., Athiyah Al-Wafiroh, S. Pd. I, dan Aluf Fauziyah, para sepupuku; terimakasih atas spirit yang selalu kalian pompakan kepadaku.

4. Almamaterku tercinta, Pondok Pesantren Salafiyah Syafiiyah Sukorejo Situbondo.
5. Bapak Prof. Dr. H. Musa Asy'arie, MA., Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. H. Khoiruddin, MA., Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Bapak M. Agus Nuryatno, M.A., Ph.D. dan Bapak Dr. Mahmud Arief, M. Ag., Ketua dan sekretaris Prodi PGRA, Terimakasih atas bimbingan dan motivasinya.
8. Ibu Dr. Hj. Juwariyah, M.Ag. selaku pembimbing, terimakasih atas kesabarannya dalam membimbing kami.
9. Semua Dosen dan Karyawan di Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta khususnya pada Prodi PGRA.
10. Kepala sekolah, para guru staff dan para siswa di TK. RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terima kasih atas segala bantuannya.
11. Andang Ismail, Setyoadi Purwanto, Nikmah Hikmawati, Yuli Marfuah, Henny Wulandari, dan semuanya di kelas PGRA angkatan ke-dua, terimakasih atas pengalaman dan keceriaan yang telah tercipta. *You are so special.*
12. Neng Lastri, Neng Ruroh, Neng Ana, Mas Khanief, Mas Andree, Mas Rahmat, Mas Ali, Mas Didik, Mas Ahwy dan teman-teman PGMI "seperjuangan", terimakasih atas kebersamaan dan motivasinya.

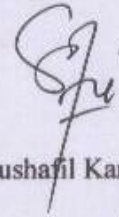


13. Umie, Ririf, Ella, Lely, Ifah, Fitria, Nadya, Kikin, Nisa, Dewi, Lasti, Uu', Unun dan Fitrah di *kost Annisa*, terimakasih atas “kegokilan” kalian, bersama kalian hidupku jadi lebih berwarna.

Kepada semua yang disebutkan dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu per satu, penulis ucapkan banyak terima kasih, hanya Allah-lah yang bisa membalaskan segala kebaikannya, dan semoga selalu endapat limpahan RahmatNya, amin.

Yogyakarta, 10 Juni 2011,

Penyusun,



Aushafil Karimah, S. Pd. I.

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN DIREKTUR .....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI .....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
PERSEMBAHAN .....	xiii
MOTTO .....	xv

## BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Kajian Pustaka .....	7
E. Metode Penelitian.....	10
F. Sistematika Pembahasan .....	25

## BAB II : LANDASAN TEORETIK TENTANG PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

A. Kreativitas .....	22
B. Berpikir Kreatif.....	32
C. Hubungan Kreativitas Dengan Intelegensi.....	37
D. Ciri-ciri Anak Kreatif.....	39
E. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini.....	45
F. Permainan Bahasa Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.....	53

**BAB III : GAMBARAN UMUM RA. DWP. UIN SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

A. Letak Geografis RA. DWP. UIN.....	66
B. Sejarah Berdirinya RA. DWP. UIN .....	67
C. Tujuan Berdirinya RA. DWP. UIN.....	70
D. Visi dan Misi .....	71
E. Rencana Strategis.....	72
F. Pengelola Harian .....	73
G. Materi Pembelajaran.....	75
H. Keadaan Siswa.....	76
I. Pendanaan.....	77

**BAB IV : ANALISIS DAN HASIL PENGEMBANGAN KREATIVITAS  
BERPIKIR ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN  
BAHASA DI RA. DWP. UIN SUNAN KALIJAGA**

A. Setiap Anak Memiliki Potensi Kreatif .....	80
B. Kegiatan Pembelajaran di RA. DWP. UIN .....	87
C. Program Pengembangan Kreativitas Berpikir Dengan Permainan Bahasa .....	94
D. Hasil Metode Permainan Bahasa Untuk Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini.....	105

**BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	112
B. Saran .....	114
C. Kata Penutup.....	114

**DAFTAR PUSTAKA.....115**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1	Pengelola harian RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga, 74.
Tabel 2	Tenaga pengajar RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga, 74.
Tabel 3	Perkembangan siswa dari tahun ajaran 2000/2001-2010/2011, 77.
Tabel 4	Anggaran pendapatan dan pengeluaran sekolah RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga, 78.
Tabel 5	Jadwal kegiatan belajar mengajar RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga, 87.
Tabel 6	Jadwal kegiatan ekstra kurikuler RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga, 88.
Tabel 7	Materi pengembangan kreativitas berpikir dengan permainan bahasa. 97.

*Tesis ini saya persembahkan kepada:*

***Almamaterku:***

***Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA)  
Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga  
Yogyakarta.***

***Teruntuk:***



➤ ***Ibunda Yuzjiyah Abdullah,***

Terima kasih tak terhingga kepadamu Ibu atas segala dukunganmu padaku, hanya Allah yang dapat membalaskan segala yang kau berikan padaku.

➤ ***Ayahanda Drs. H.M. Khalily Ihsan (Almarhum),***

Sampai saat ini, yang paling aku ingat darimu adalah caramu mengembangkan kreativitas yang aku miliki dengan memfasilitasi segala yang aku butuhkan. Terimakasih telah mengajarkan segalanya, meskipun kau tahu aku adalah anak yang “berbeda”. Semoga Allah memberikan yang jauh lebih baik di alam sana.

➤ ***Abangku Ainil Fitri, M. Pd., Ayu-ku Fitriyatin, S. Ag., dan Adikku tersayang semata wayang Khairil Anwar, S. Pi.,***

Terima kasih untuk segala limpahan kasih sayang kalian padaku, dan aku tahu kalianlah orang-orang special. Semoga limpahan kasih Allah selalu atas kalian.

➤ ***Isyqi Firdaus Willy (6 th 10 bl), Audy Alin Al-Ihsan (6 th 7 bl), Aidy Abdillah Al-Ihsan (3 th 8 bl), Ilmil Fawaid Willy (3 th 5 bl): my nephews, my sweeties,***

Kalian adalah sumber inspirasi terbesar yang Tante miliki. Dari kalian Tante mendapatkan inspirasi dan pengetahuan tentang dunia PAUD. *You are the best teachers for Tante, Love you kids.*

➤ ***Seseorang yang “selalu ada”,***

Terima kasih telah “menemaniku” sepanjang waktu, serta motivasi yang kau berikan padaku melalui tatapan kasih orang-orang di sekelilingku.

## *Motto:*

**Bahasa bagi pikiran lebih penting daripada cahaya bagi mata.**

*(Dr. Annie Sullivan, Helen Keller's Teacher)*

**Dunia yang kita ciptakan adalah produk pemikiran kita,  
kita tidak akan bisa mengubahnya tanpa mengubah pemikiran kita.**

*(Albert Einstein)*

**Pikiran dan perasaan adalah kemudi dan layar bagi jiwa  
yang sedang mengarungi lautan kehidupan.**

*(Kahlil Gibran dalam Trilogi Hikmah Abadi)*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Para pakar pendidikan mengatakan, pendidikan pada masa usia dini sangat menentukan keberhasilan dan kesuksesan seseorang di masa depannya. Karena itu sangat diperlukan pendidikan yang benar-benar baik dan serius dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak pada usia dini pada setiap tahap perkembangannya.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang dilaksanakan pada usia dini, yaitu pada rentang usia 0-6 tahun. Program dalam Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan dapat membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas anak. Selain itu, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungannya, termasuk lingkungan sekolah. Masa kanak-kanak juga masa bermain, karena itu pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar.<sup>1</sup>

Kreativitas sangat diperlukan dalam kehidupan manusia. Semua yang ada saat ini adalah hasil kreativitas berpikir manusia. Dengan otak yang aktif dan kreatif dalam berpikir, maka timbullah ide-ide cemerlang dan menghasilkan

---

<sup>1</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 1

sesuatu yang luar biasa. Seperti contoh ; bagaimana Wright bersaudara berusaha membuat pesawat pertama karena terinspirasi dari burung yang terbang di angkasa, bagaimana helicopter tercipta karena meniru bentuk capung, dan masih banyak hal-hal luar biasa lainnya yang menunjukkan kreativitas manusia dalam berpikir.

Pada dasarnya, kreativitas secara umum mencakup tiga hal, yaitu kognitif (berpikir), afektif (sikap dan kepribadian), dan psikomotor (keterampilan dan perilaku)<sup>2</sup>. Dalam bahasan ini penulis memfokuskan pada ranah kognitif (berpikir), karena berpikir dan pikiran adalah potensi yang diberikan Tuhan untuk terus dikembangkan, dan alat untuk pengembangan berpikir itu adalah otak.

Aktif dan kreatif berpikir merupakan akar dari segala sesuatu, karena dengan hasil pikiran kita dapat menghasilkan sesuatu yang berharga, dapat menciptakan sesuatu yang luar biasa, dan dapat menuntun perilaku kita dalam bersikap. Selain itu, dengan berpikir aktif dan kreatif juga menunjukkan bahwa otak yang dibekalkan Tuhan kepada manusia dapat dipergunakan dengan baik, karena pada dasarnya manusia dibekali dengan potensi kreatif dengan otak sebagai alat berpikir, sehingga dapat menciptakan peradaban agung di muka bumi ini.

Dalam bukunya yang berjudul "*strategi pengembangan kreativitas pada anak*", Yeni dan Euis mengungkapkan ada tujuh strategi dalam mengembangkan kretivitas anak usia dini yaitu:

---

<sup>2</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), hlm. 1

1. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya)
2. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi
3. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi
4. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen
5. Pengembangan kreativitas melalui proyek
6. Pengembangan kreativitas melalui musik
7. Pengembangan kreativitas melalui bahasa<sup>3</sup>

Dari beberapa strategi tersebut penulis memilih pengembangan kreativitas melalui permainan bahasa karena dari berbagai kajian tentang bahasa, Bahasa atau Linguistik memiliki kaitan yang erat dengan kecerdasan ataupun aktivitas otak. Jika strategi-strategi pengembangan kreativitas yang disebutkan di atas (kecuali pengembangan kreativitas melalui imajinasi) lebih menuntut aktivitas fisik, maka penulis memilih permainan bahasa yang lebih menuntut aktivitas otak dan aktivitas berpikir untuk membiasakan anak berpikir kreatif dan melatih anak untuk dapat memilih penyelesaian masalah dengan menggunakan stimulasi berbagai permainan bahasa, tentu saja disesuaikan dengan cara berpikir anak yang masih terbatas.

Bermain adalah sarana untuk belajar yang tepat pada anak usia dini. Dengan bermain, apapun mainannya, anak dapat mengembangkan pengetahuan dan kreatifitasnya sehingga anak juga dapat menciptakan sesuatu dari benda yang ada di sekitarnya sesuai dengan apa yang ada dalam pikirannya. Akan tetapi

---

<sup>3</sup> Yeni, *Strategi pengembangan...*, hlm. 51.



permainan juga memiliki masa, dalam merangsang anak dengan permainan-permainan juga perlu diperhatikan jenjang usia anak tersebut, sehingga dapat menggunakan mainan sebagai hiburan dan alat belajar dengan maksimal.

Pada anak usia TK, bermain dengan bahasa yang berupa gambar atau kata-kata diharapkan dapat merangsang daya kreatif dalam berpikir. Karena dengan distimulus dengan kata-kata atau sebuah gambar, diharapkan –setidaknya- anak dapat dengan cepat mengidentifikasi benda tersebut dan dapat mengembangkan pikiran atau imajinasinya atas benda tersebut.

Anak usia dini adalah makhluk yang paling kreatif di dunia, karena anak usia dini dapat menciptakan apapun yang dia inginkan dari benda-benda di sekitarnya, misalnya mobil dari kursi, perahu dari mangkok, dan sebagainya. Hal itu menandakan bahwa pada dasarnya anak usia dini telah memiliki jiwa kreatif dan sudah bisa dengan aktif mengembangkan pikirannya dalam berkreasi.<sup>4</sup> Dan tugas pendidik adalah bagaimana bisa mengembangkan dan mengarahkan potensi kreatif anak usia dini sehingga bisa lebih bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya.

Anak kreatif memiliki seribu-satu jalan, mengingat cara berpikir anak kreatif yang divergen (nyeleneh). Dengan pikiran yang divergen itu anak dapat menemukan keunikan-keunikan ide. Sikapnya senantiasa penasaran dan ulet menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapinya.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, hlm. 35

<sup>5</sup> Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta : Pro-U Media, 2009), hlm. 225.

Dengan berlandaskan beberapa hal tersebut maka kreatifitas berpikir sebisa mungkin diasah sejak usia dini pada setiap anak, karena dengan pembiasaan-pembiasaan yang merangsang aktivitas berpikir anak, meski pada tahap yang paling sederhana sekalipun, dapat melatih anak untuk berpikir kreatif, menelusuri segala sesuatu dengan pikirannya sendiri, menciptakan sesuatu dengan berdasarkan apa yang ada dalam pikirannya (bukan atas prakarsa orang di sekelilingnya), dapat melatih anak untuk mengidentifikasi masalah, serta diharapkan mampu menemukan solusi atas masalah yang dihadapinya.

Dalam tesis ini penulis mengkhususkan pengembangan kreativitas pada anak usia dini, khususnya anak usia prasekolah yaitu anak yang berusia antara 4-6 tahun dengan menggunakan permainan bahasa sebagai strateginya untuk mengetahui sejauh mana aktivitas berbahasa dapat meningkatkan kreativitas anak dalam berpikir.

Pemilihan lokasi penelitian di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta disebabkan beberapa hal, di antaranya adalah bahwa di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagaimana TK/RA secara umum, telah mengembangkan aspek kreativitas tetapi belum menggunakan metode permainan bahasa secara khusus. Pengembangan kreativitas di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga dilaksanakan secara umum sesuai dengan kurikulum tematik yang jadi rujukan pembelajarannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan beberapa hal yang menjadi permasalahan terkait dengan pengembangan kreativitas anak usia dini sebagai berikut :

1. Bagaimana strategi pengembangan kreativitas berpikir anak usia dini di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta?
2. Bagaimana penerapan strategi permainan bahasa untuk pengembangan kreativitas berpikir di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan ciri-ciri apa saja yang dapat dilihat dari anak kreatif?
3. Permainan-permainan bahasa apa saja yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas berpikir anak?

## **C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian**

1. Tujuan penelitian
  - a. Menganalisis beberapa strategi, metode serta pelaksanaan kegiatan dalam rangka pengembangan kreativitas anak usia dini yang dapat dilakukan oleh para pendidik.
  - b. Menganalisis dan menerapkan beberapa bentuk permainan bahasa untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.
  - c. Menganalisis permainan-permainan bahasa yang dapat digunakan untuk menggali dan mengeksplor kreativitas berpikir anak usia dini.

## 2. Kegunaan penelitian

- a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan penulis dan memberikan sumbangan terhadap khazanah ilmu pengetahuan tentang salah satu dari sekian banyak hal yang menarik dari dunia anak yaitu pengembangan kreativitas anak usia dini dan implementasinya, serta sebagai bahan kajian bagi para peneliti lain sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan penelitian selanjutnya.
- b. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan rujukan bagi semua pihak yang peduli pada pendidikan anak usia dini.

### **D. Kajian Pustaka**

Berbagai kajian tentang konsep kreativitas telah banyak dilakukan oleh para ilmuwan, peneliti dan para pemerhati pendidikan anak, dan telah banyak dihasilkan dalam bentuk buku-buku, artikel, jurnal, dan sebagainya. Demikian pula dengan praktek-prakteknya. Namun secara khusus peneliti akan memetakan hasil penelitian dan beberapa karya tentang kreativitas dengan mengkhususkan kajian tentang kreativitas berpikir atau bagaimana menumbuhkan pikiran aktif dan kreatif pada anak usia dini dengan permainan bahasa.

Buku yang ditulis oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang berjudul "*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*", mengupas tentang pentingnya kreativitas dalam kehidupan, serta bagaimana mengembangkan kreatifitas anak usia dini dengan beberapa strategi permainan. Pada dasarnya ilmu pengetahuan,

seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Manusia lah yang membuat majunya sebuah peradaban. Dengan potensi yang diberikan Tuhan, manusia terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya.<sup>6</sup>

Selanjutnya Yeni menjelaskan betapa pentingnya kreativitas (terutama kreativitas berpikir) dalam kehidupan manusia. Jika kehidupan penuh dengan manusia yang tidak kreatif, maka kita tidak akan berkembang<sup>7</sup> seperti yang kita lihat sekarang ini.

Buku yang ditulis oleh David Campbell, dengan judul "*Take the Road to Creativity and Get Off Your Dead End*", yang disadur oleh A.M. Mangunhardjana dengan judul "*Mengembangkan Kreativitas*". Buku tersebut menjelaskan tentang tahapan-tahapan dari proses berpikir kreatif sehingga seseorang mampu melahirkan ide-ide cemerlang dalam menyelesaikan masalah atau dalam menciptakan sesuatu yang mereka sebut sebagai "keberuntungan".

Meski faktor kebetulan atau keberuntungan memainkan peranan, orang-orang yang "kebetulan" mendapatkan ide, gagasan, penyelesaian, dan cara kerja kreatif pada umumnya aktif mencari. Orang yang selalu tekun mencari akan lebih beruntung daripada orang yang tidak berbuat apa-apa.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Yeni, *Strategi pengembangan...*, hlm. 3.

<sup>7</sup> *Ibid*, hlm. 5.

<sup>8</sup> David Campbell, *Mengembangkan Kreativitas*, terj. Mangunhardjana dari judul: *Take the Road to Creativity and Get Off Your Dead End* (Yogyakarta : Kanisius, 2006), hlm. 16.



Buku dengan judul “*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*” karangan Utami Munandar yang mengulas tentang pentingnya kreativitas untuk dipupuk sejak dini. Dengan kreativitas, seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya, dapat melihat berbagai kemungkinan penyelesaian dari masalah yang dihadapi, sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas kreatif dapat memberikan kepuasan pada diri seseorang,serta dapat meningkatkan kualitas hidup.<sup>9</sup>

Agar kreativitas anak dapat terwujud, maka diperlukan dorongan atau motivasi baik dari diri sendiri (motivasi intrinsik) dan dorongan dari luar atau lingkungan (motivasi ekstrinsik). Motivasi dari lingkungan sangat dibutuhkan oleh anak dalam mengembangkan pikirannya ketika anak tersebut mulai membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya.<sup>10</sup>

Beberapa penelitian yang dilakukan di kota Malang pada tahun 1999 dan 2002 telah membuktikan bahwa majalah merupakan salah satu sarana pembelajaran yang digunakan di sekolah maupun di keluarga dalam situasi formal maupun nonformal. Majalah (yang juga terkait dengan bahasa) dapat mengembangkan kreativitas, baik kreativitas berbahasa maupun kreativitas berpikir.

---

<sup>9</sup> Utami, *Pengembangan...*, hlm. 31.

<sup>10</sup> *Ibid*, hlm. 37.

Dari beberapa telaah pustaka di atas, menunjukkan adanya penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Akan tetapi berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti kreativitas anak usia dini secara umum, pada penelitian ini dilakukan secara khusus dengan materi pengembangan kreativitas dengan permainan bahasa sebagai strateginya. Kemudian setelah berusaha membaca dan memahami beberapa bahan tersebut, menunjukkan bahwa kajian dengan judul “Pengembangan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini dengan Permainan Bahasa di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta” ini layak untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Jenis penelitian**

Penelitian ini merupakan field research atau penelitian lapangan dilakukan untuk mengumpulkan dan mengolah data untuk dapat menjawab masalah-masalah pokok yang diajukan dalam penelitian.

Pada dasarnya, penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang aplikasinya menggunakan metode deskriptif. Dengan kata lain penelitian ini sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya, melainkan menekankan pada pemikiran tentang konsep-konsep pengembangan kreativitas yang kemudian dihubungkan dengan konsep Pendidikan Anak Usia Dini.

## 2. Sifat penelitian

Sifat penelitian ini adalah deskriptif analitik. Penelitian ini berusaha memaparkan konsep-konsep pemikiran tentang pengembangan kreativitas anak usia dini secara umum yang diperoleh dari hasil kajian pustaka dan kajian lapangan, kemudian dideskripsikan dan dilakukan analisis dengan mengkolaborasikan data yang diperoleh di lapangan dengan pemikiran para pakar pendidikan tentang konsep pengembangan kreativitas pada anak usia dini.

## 3. Metode pengumpulan data

Dalam menghimpun dan mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan tiga macam metode sebagai berikut :

### a. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data untuk memperoleh informasi melalui pengamatan langsung. Observasi yang digunakan observasi partisipan yang dilakukan secara terstruktur atau tidak terstruktur.<sup>11</sup>

Pengumpulan data dengan cara observasi dilakukan untuk mengintervensi anak didik secara langsung serta mengetahui proses dan hasil pelaksanaan intervensi yang dilaksanakan. Selain itu penelitian ini menggunakan metode observasi bertujuan untuk proses analisis hasil

---

<sup>11</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 205.

penelitian dan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari rangkaian proses yang dilaksanakan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi dan komunikasi, yaitu mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada responden.<sup>12</sup>

Teknik interview atau wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk melengkapi data-data penelitian yang diperlukan, baik data dari rangkaian proses difusi strategi atau intervensi program,

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.<sup>13</sup>

Metode pengumpulan data dengan dokumentasi dipilih untuk mendapatkan data yang diperlukan dan untuk melengkapi data penelitian yang tidak bisa diperoleh dengan cara observasi atau wawancara, misalnya data-data tentang latar belakang berdirinya lembaga, letak geografis

---

<sup>12</sup> Irawati Singarimbun, "Teknik Wawancara" dalam *Metode Penelitian Survey*, (ed.), Masri Singarimbun dan Sofian Effendi (Jakarta : LP3ES, 1989), hlm. 192.

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hlm. 206.

lembaga data-data administratif, sarana dan prasarana lembaga, dan lain-lain.

#### 4. Pendekatan penelitian

Penelitian ini secara umum bersifat psikolinguistik, dan pendekatannya pun menggunakan pendekatan psikologis karena berhubungan dengan perkembangan kognisi atau cara berpikir anak, khususnya yang berkenaan dengan kreativitas.

Subjek penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang berhubungan langsung dengan anak dalam kegiatan belajar-mengajar yaitu para guru dan Kepala Sekolah, dengan menggunakan metode-metode penelitian seperti yang disebutkan di atas.

#### 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian. Selain itu, aktivitas dalam analisa data adalah *reduction*, *display*, dan *conclusion drawing/ verification*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:<sup>14</sup>

*Pertama*, reduksi data (*data reduction*), yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data. Bahan-bahan yang berhasil dihimpun dilakukan analisis, disusun secara

---

<sup>14</sup> Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung : CV. Alfabeta, 2005), hlm 91-99.

sistematis dan dikemukakan pokok-pokok permasalahannya. Reduksi data ini merupakan usaha menyederhanakan data yang masuk dengan cara mengambil intisari data sehingga ditemukan tema pokok, fokus permasalahan dan pola-polanya, yang dalam konteks ini adalah upaya pengembangan kreativitas berpikir anak usia dini dengan permainan bahasa.

*Kedua*, penyajian data (*data display*), yaitu upaya penyajian sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.<sup>15</sup> Dalam penelitian ini, penyajian data dalam bentuk uraian singkat dari data-data yang terhimpun dan diwujudkan dalam bentuk teks narasi.

*Ketiga*, menarik kesimpulan dan verifikasi, adalah upaya menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, diklasifikasi, difokuskan dan disusun secara sistematis melalui penentuan tema. Langkah selanjutnya menyimpulkan untuk mengambil pemaknaan terhadap esensi dari data tersebut. Dari pemaknaan tersebut dapat ditemukan konstruksi dari konsep bidang yang sedang diteliti.

## 6. Proses Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa tahapan yang diperlukan guna tercapainya maksud dari penelitian ini. Tahapan-tahapan tersebut adalah :

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, hlm. 194.

*Pertama*, pengenalan konsep dan model-model permainan bahasa yang akan digunakan dalam proses penelitian kepada para pendidik di lingkungan RA. DWP. UIN. Sunan Kalijaga Yogyakarta.

*Kedua*, tes awal kepada peserta didik dengan permainan-permainan bahasa, yang memiliki tujuan untuk pengukuran tingkat kreativitas berpikir anak pada tahap awal.

*Ketiga*, setelah diketahui tingkat kreativitas berpikir anak dengan tes awal, maka peneliti dengan dibantu para pendidik akan mengintervensi peserta didik dengan strategi menggunakan beberapa permainan bahasa yang telah dipersiapkan secara intensif dalam tempo yang telah ditentukan.

*Keempat*, setelah melalui masa intervensi, para peserta didik akan di tes kembali dengan tes permainan bahasa yang sama seperti tes pertama dan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas berpikir anak setelah dilakukan intervensi-intervensi dengan permainan bahasa.

*Kelima*, analisis hasil penelitian dan pengambilan kesimpulan atas proses yang telah dilaksanakan.

## 7. Identifikasi dan pengukuran

Dalam pelaksanaan penelitian ini akan digunakan beberapa bentuk tes atau permainan untuk mengidentifikasi tingkat kreativitas anak, tes yang akan digunakan tersebut adalah:

a. Tes Kreativitas Verbal (TKV)

Tes ini terdiri dari enam sub-tes yang semuanya mengukur dimensi operasional “berpikir divergen” dengan dimensi *kontan verbal*. Keenam sub-tes tersebut adalah:

1) Permulaan kata

Pada sub-tes ini, subjek harus memikirkan sebanyak mungkin kata yang dimulai dengan huruf atau susunan huruf tertentu sebagai stimulus. Tes ini mengukur *kelancaran dengan kata* yaitu kemampuan untuk menemukan kata yang memenuhi persyaratan struktural tertentu.

Contoh : nama buah yang diawali dengan **A** (apel atau anggur), atau benda yang berawalan **SA** (sabun atau sandal).

2) Menyusun kata

Pada sub-tes ini subjek harus menyusun sebanyak mungkin kata dengan menggunakan huruf-huruf dari satu kata yang diberikan sebagai rangsangan (disebut juga sebagai *anagram*). Tes ini bertujuan untuk reorganisasi persepsi.

Contoh : IBU (bisakah anak memikirkan untuk menyusunnya menjadi *ubi* dan *bui*?)

3) Membentuk kalimat tiga kata

Sub-tes ini subjek harus menyusun kalimat yang terdiri dari tiga kata, huruf pertama untuk setiap kata diberikan sebagai rangsangan, akan



tetapi urutan dalam penggunaan ketiga huruf tersebut boleh berbeda-beda menurut kehendak subjek. Atau penggunaan sub-tes ini tergantung pada kreasi penulis.

4) Sifat-sifat yang sama

Pada sub-tes ini subjek harus menemukan sebanyak-banyaknya yang semuanya memiliki dua sifat yang ditentukan. Tes ini merupakan ukuran dari “kelancaran dalam memberikan gagasan”, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang memenuhi persyaratan tertentu dalam waktu yang terbatas.

Contoh : merah dan cair = darah atau cat warna merah

5) Macam-macam penggunaan

Pada sub-tes ini subjek diajak untuk memikirkan sebanyak mungkin *penggunaan yang tidak biasa* dari suatu objek yang biasa ditemukan sehari-hari. Tes ini untuk mengukur “elastisitas atau kelenturan dalam berpikir”, karena dalam tes ini subjek harus dapat melepaskan diri dari kebiasaan melihat benda sebagai alat untuk melakukan hal tertentu saja. Tes ini juga untuk mengukur orisinalitas dalam berpikir dengan melihat kelangkaan jawaban yang diberikan.

Contoh : ember digunakan untuk... (pot bunga)

6) Apa akibatnya?

Pada sub-tes ini subjek diajak untuk memikirkan segala sesuatu yang mungkin terjadi dari suatu kejadian hipotesis yang telah ditentukan

sebagai rangsangan. Tes ini dilakukan untuk mengukur kelancaran dalam memberikan gagasan digabung dengan elaborasi, yaitu kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan, merincinya dengan mempertimbangkan berbagai macam implikasinya.

Contoh : apa akibatnya jika manusia dapat terbang seperti burung?<sup>16</sup>

b. Skala sikap kreatif

Sikap kreatif dioperasionalisasi dalam dimensi sebagai berikut:

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman baru
- 2) Kelenturan dalam berpikir
- 3) Kebebasan dalam mengungkapkan sesuatu
- 4) Menghargai fantasi
- 5) Minat terhadap kegiatan kreatif
- 6) Kepercayaan terhadap gagasan sendiri
- 7) Kemandirian dalam memberikan pertimbangan<sup>17</sup>

c. Skala penilaian anak berbakat oleh guru

Menurut utami (1982) Subskala untuk kreativitas dalam penilaian anak berbakat oleh guru meliputi ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah

---

<sup>16</sup> Utami, *Pengembangan Kreativitas...*, hlm. 68.

<sup>17</sup> *Ibid.*, hlm.70.

- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat
- 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni
- 7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang
- 8) Mempunyai rasa humor yang luas
- 9) Mempunyai daya imajinasi
- 10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah<sup>18</sup>

Penggunaan tes seperti yang telah diuraikan di atas, dilaksanakan dengan bentuk beberapa permainan dan penilaiannya dilakukan dengan pengamatan secara langsung, tidak menggunakan data statistik atau penilaian dengan angka. menyesuaikan kondisi anak baik secara fisik maupun psikisnya, dan akan disesuaikan dengan tahapan usia, perkembangan serta cara berpikir anak usia dini yang menjadi subjek dalam penelitian ini.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan gambaran umum mengenai pembahasan dalam penelitian ini, perlu dikemukakan sistematika pembahasan dalam penyusunan tesis ini. Dalam penyusunannya, untuk membahas pokok-pokok yang diajukan pada isi penelitian ini akan di bagi menjadi lima bab dengan beberapa sub-bab.

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm.71

Bab pertama, pendahuluan yang berisi uraian yang mengarahkan seluruh rangkaian penelitian. Di sini penulis akan menjelaskan penegasan istilah, latar belakang masalah sehingga masalah tersebut menjadi layak untuk diteliti, yaitu tentang strategi pengembangan kreativitas berpikir pada anak usia dini dengan permainan bahasa. Selanjutnya dari latar belakang masalah tersebut dirumuskan dalam rumusan masalah dalam penelitian ini, setelah itu dikemukakan tentang tujuan dan kegunaan penelitian, serta tinjauan pustaka. Terakhir adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian ini serta uraian sistematika pembahasan.

Bab kedua, setelah diketahui dan dijelaskan tentang pokok permasalahan serta mengemukakan metodologi yang digunakan dalam tesis ini, pada bab ini akan diuraikan tentang teori kreativitas, pentingnya kreativitas serta hubungan kreativitas dengan intelegensi. Selain hal tersebut tentu saja juga akan diuraikan tentang strategi pengembangan kreativitas pada anak usia dini, ciri-ciri yang dapat ditemukan pada anak kreatif serta beberapa macam permainan bahasa yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas berpikir anak usia dini.

Bab ketiga, berisi gambaran umum lokasi penelitian yang mencakup sejarah berdirinya, letak geografis, hal-hal yang terkait dengan administrasi dan kurikulum, pengelola dan pengelolaan, jumlah guru, jumlah siswa, pendanaan dan sebagainya.

Bab keempat, setelah memahami konsep-konsep kreativitas dan beberapa strategi pengembangannya serta hal-hal penting yang terkait dengan kreativitas,

maka pada bab ini akan di uraikan hasil penelitian lapangan serta analisis dari hasil penelitian terkait dengan pokok-pokok pembahasan dalam penelitian ini, sehingga diperoleh gambaran yang utuh tentang bagaimana strategi pengembangan kreativitas anak usia dini dengan permainan-permainan bahasa.

Bab kelima, merupakan bab akhir yaitu penutup. Setelah kajian-kajian tersebut diatas selesai dilakukan, maka pada bab ini akan dikemukakan hasil dari penelitian dengan berupa beberapa kesimpulan. Selain kesimpulan, akan dituliskan juga saran-saran dari penulis untuk pengembangan selanjutnya baik dalam bentuk teori maupun praktik kepada beberapa pihak terkait, dan yang paling akhir dari bab ini adalah kata penutup.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan judul *Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini Dengan Permainan Bahasa di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwa pada proses belajar-mengajar di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga menggunakan metode klasikal, dan pengembangan kreativitas anak terutama kreativitas berpikir anak masih secara umum mengikuti kurikulum yang berlaku yaitu masuk dalam kurikulum tematik. Jadi pengembangan kreativitas berpikir anak belum dilaksanakan dengan metode-metode khusus, akan tetapi untuk permainan bahasa secara umum sudah dilaksanakan, seperti menebak nama gambar, bernyanyi, menghubungkan gambar dengan kata, dan sebagainya.
2. Strategi yang dilaksanakan untuk mengembangkan kreativitas berpikir anak dengan permainan bahasa di RA. DWP. UIN Sunan kalijaga Yogyakarta secara umum adalah dengan bercerita, menebak gambar, menebalkan tulisan, menghubungkan kata dengan gambar, dan sebagainya, yang merupakan kegiatan umum pembelajaran klasikal proses belajar-mengajar di TK.

Metode permainan bahasa dilaksanakan dengan menggunakan gambar-gambar atau foto dan anak diminta untuk menebak gambar dan menyanyikan lagunya, bermain tebak-tebakan, menyebutkan ciri benda dan atau binatang, dan sebagainya.

Program pengembangan kreativitas berpikir pada anak usia dini di RA. DWP. UIN dengan menggunakan metode permainan bahasa dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan metode tersebut dapat dilihat dari cara berpikir, imajinasi, serta kecepatan identifikasi anak, yang meningkat sekitar kurang lebih 70%. Hal tersebut secara umum dapat dilihat dari ciri-ciri umum anak di kelas yang lebih aktif, lebih bisa mengungkapkan ide, serta dapat mengungkapkan sesuatu yang ada di dalam pikiran dan imajinasinya meskipun berbeda dari pemikiran teman-temannya.

3. Ada beberapa permainan bahasa yang dapat digunakan dalam upaya mengembangkan kreativitas berpikir pada anak usia dini antara lain:
  - a. Tebak kata dengan tema yang disesuaikan dengan usia anak.
  - b. Menggambar dari berbagai sudut pandang, atau menggambar dengan dasar pola tertentu, misalnya bentuk lingkaran.
  - c. Tebak gambar dengan lagu.
  - d. Menyebutkan kebalikan kata dengan cepat
  - e. Bercerita dengan tema yang menggugah imajinasi anak.
  - f. Menyebutkan ciri-ciri benda, dan lain-lain.

Dengan beberapa contoh permainan tersebut, jika dilaksanakan secara *intens* maka akan dapat meningkatkan kreativitas berpikir pada anak usia dini.

## **B. Saran**

1. Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan –khususnya pada pendidikan anak usia dini- penggunaan berbagai metode pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan untuk menggali berbagai potensi yang dimiliki oleh anak, karena guru yang kreatif adalah kunci sukses dari pendidikan anak usia dini. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini sangat penting, dan menurut kami perlu dilaksanakan secara *intens* dengan berbagai metode pembelajaran yang bisa dilaksanakan.
2. Komunikasi yang baik dengan anak sangat penting, karena dengan komunikasi yang baik akan dapat mengembangkan aspek kognitif anak, dan secara bertahap akan dapat mengembangkan kreativitas anak.

## **C. Kata penutup**

Akhirnya dengan mengucapkan *Alhamdulillah Rabbil 'Alamin* tesis ini dapat kami selesaikan, semoga dapat bermanfaat untuk semua pihak, terutama untuk para pendidik anak, baik orang tua maupun para guru pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andrei G. A., *Megaperson! 5 Petunjuk Dahsyat Menjadi Pribadi Megagenius dan Megakreatif di Lingkungan Pribadi dan Profesional* terj. Gun, Yogyakarta: Garailmu, 2009
- A. Martuti, *Mengelola PAUD, Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, Yogyakarta : Kreasi Wacana, 2009.
- Al-Hijaj, Yusuf Abu, *Kreatif Atau Mati*, Solo: al-Jadid, 2010.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta : Rineka Cipta, 2002.
- Asmani, Jamal Ma'mur, *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Berk, Laura E., *Development Through the Lifespan* fourth edition, New York: Paerson, 2007.
- Boulden, George P., *Mengembangkan Kreativitas Anda*, terj. Ferdinand Fuad, London: Penguin Company, 2002.
- Campbell, David, *Mengembangkan Kreativitas*, terj. A. M. Mangunhardjana, Yogyakarta: Kanisius, 2006.
- Craft, Anna, *Me-Refresh Imajinasi dan Kreativitas Anak*, terj. M. Chairul Annam, Jakarta: Cerdas Pustaka, 2004.
- Desmita, *Psikologi perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2000.
- Gardner, Howard, *Kecerdasan Majemuk*, terj. Aexander Sindoro, Batam: Interaksara, 2003.

- Hasan, Maimunah, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak jilid 2*, terj. Meitasari tjandrasa, Jakarta : Erlangga, 2010.
- Ismail, Andang, *Education Games*, Yogyakarta : Pro-U Media, 2009.
- John K. dan Nancy F., *The Miracle of Mind Power for Children*, terj. Fistaulia FS., Yogyakarta: Garailmu, 2008.
- Kamus Bahasa Indonesia, Jakarta : Pusat Bahasa, DEPDIKNAS, 2008.
- Madhi, Jamal, *Kreatif Berpikir*, Surakarta: Al-Jadid, 2009.
- Majalah Bahasa dan Seni*, edisi tahun 34, nomor 2, agustus 2006.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009.
- Montolalu, B. E. F., dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka, 2009.
- Muhammad, As'adi, *Panduan Praktis Stimulasi Otak Anak*, Yogyakarta: Diva Press, 2010.
- Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2009.
- Mursi, Syaikh Muhammad Said, *Seni Mendidik Anak*, Jakarta: Pustaka Kautsar, 2006.
- Musbikin, Imam, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006.
- , *Dibesarkan Kantong Ajaib Doraemon*, Yogyakarta: Diva Press, 2009.
- Piaget, Jean & Barbel Inhelder, *The Psycology of the Child*, terj. Miftahul Jannah, *Psikologi Anak*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Prasetyono, Dwi Sunar, *Biarkan Anakmu Bermain*, Yogyakarta: Diva Press, 2008.

- Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Russell, Bertrand, *Mind Power, Menjelajah Kekuatan Pikiran*, terj. D. Hamdi Ridlo, Bandung: Yayasan Nuansa cendekia, 2003.
- Santrock, John W., *Perkembangan Anak edisi kesebelas jilid 1*, terj. Mila Rahmawati, Jakarta : Erlangga, 2007.
- Singarimbun, Irawati, “*Teknik Wawancara*” dalam *Metode Penelitian Survey*, Jakarta : LP3ES, 2004.
- Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung : CV. Alfabeta, 2005.
- , *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2009.
- Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2009.
- Supriadi D., *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: ALFABETA, 2001.
- Suyanto, Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- Tedjasaputra, Meike S., *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta : Grasindo, 2001.
- Tim PUSKUR, *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: DEPDIKNAS, 2007.
- , *Naskah Akademik Kebijakan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: DEPDIKNAS, 2007.
- Ulwan, Abdullah Nashih, *Tarbiyatul Aulaad fi al-Islam jilid 2*, Jakarta: Pustaka Amani, 2007.
- Yusuf, Syamsu Ln., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.

**Lain-lain:**

Profil Sekolah RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

*Software “al-Maushu’ah”*

*Software “The Holy Quran Viewer 2.72”*

<http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini/> (diakses pada tanggal 5 Januari 2011)

<http://shop.littlepiie.com/artikel/19-membentuk-anak-kreatif> (diakses pada tanggal 12 april 2011)



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281 Telp. 0274 - 519709  
Fax : 0274 - 557978 E-mail : pa\_yk@yahoo.com

## PROGRAM PASCASARJANA

Nomor : UIN.02/PPs/PP.00.9/g/s/2011  
Lampiran : 1 (satu) eksemplar  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala  
RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat disampaikan bahwa dalam rangka menyelesaikan studi Program Magister (S2), mahasiswa Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga:

Nama	: Aushafil Karimah, S.Pd.I.
N I M	: 09.261.014
Program Studi	: PGRA
Semester	: IV(empat)
Tahun Akademik	: 2010 / 2011
Judul Tes is	: PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERPIKIR ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN BAHASA DI RA. DWP. UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA .

Di bawah bimbingan Dr. Hj. Juwariyah, M.Ag.

Untuk kelancaran pelaksanaan penelitian mahasiswa tersebut, kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin dan kesempatan penelitian kepada yang bersangkutan, yang akan dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat permohonan ini.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 24 Maret 2011

a.n. Direktur  
Ketua Prodi PGMI / PGRA (PAUDI),  
  
M. Agus Nuryatno, M.A., Ph.D.  
NIP. 19700210 199703 1 003

Tembusan:  
1. Direktur;  
2. Asisten Direktur;  
3. Sdri Aushafil Karimah, S.Pd.I. ;  
4. Pertinggal.



**RAUDLOTUL ATHFAL  
DHARMA WANITA PERSATUAN  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

Alamat : Kampus UIN Sunan Kalijaga Jalan Laksda Adisucipto Yogyakarta, Telp. (0274) 552653

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 180/RA/DWP. UIN/VI/2011

Yang bertandatangan di bawah ini:

nama : Isrodah, S. Pd.  
NIP : 196409081984032001  
Jabatan : Kepala Sekolah RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menerangkan bahwa:

Nama : Aushafil Karimah, S. Pd. I.  
NIM : 09. 261. 014  
Status : Mahasiswa Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Telah menyelesaikan penelitian di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga untuk penyusunan Tesis dengan judul "*Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini Dengan Permainan Bahasa di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Juni 2011,

Kepala Sekolah,



Isrodah, S. Pd.

NIP. 196409081984032001



KEPUTUSAN REKTOR  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
NOMOR : 67 TAHUN 2007

TENTANG

PENETAPAN PENGGUNAAN GEDUNG UNTUK  
KEGIATAN *COMMUNITY SERVICE* DHARMA WANITA PERSATUAN  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

REKTOR UIN SUNAN KALIJAGA

- embaca : 1. Masterplan dan rencana penggunaan Gedung di lingkungan UIN Sunan Kalijaga.  
2. Program kerja Pengurus Dharma Wanita Persatuan UIN Sunan Kalijaga.
- menimbang : a. bahwa kegiatan perkantoran Pusat Bahasa, Budaya dan Agama dipindahkan ke gedung baru;  
b. bahwa Gedung eks Pusat Bahasa, Budaya dan Agama telah selesai diperbaiki dan siap dipergunakan ;  
c. bahwa pengurus Dharma Wanita Persatuan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sangat memerlukan gedung / ruang untuk kegiatan TK, TPA dan PAUD Griya Nanda ;  
d. bahwa Pengurus Dharma Wanita dipandang layak untuk menggunakan gedung dimaksud ;
- mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;  
2. Keputusan Presiden Nomor 102 Tahun 2001 tentang Kedudukan, Tugas, Fungsi, Kewenangan, Susunan Organisasi dan Perubahan Kepr. Np.22 Th. 2004;  
3. Keputusan Presiden Nomor 50 Tahun 2004;  
4. Keputusan Menteri Agama Nomor 1 Tahun 2001;

MEMUTUSKAN

- menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA TENTANG PENETAPAN PENGGUNAAN GEDUNG UNTUK KEGIATAN *COMMUNITY SERVICE* DHARMA WANITA PERSATUAN UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA .
- terutama : Menetapkan Gedung Eks Pusat Bahasa, Budaya dan Agama dipergunakan untuk kegiatan *Community Service* Dharma Wanita Persatuan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- ia : Pengguna gedung tersebut bertanggung jawab terhadap barang inventaris milik negara pada UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Tidak diperbolehkan merubah penataan ruangan tanpa ijin Rektor;
  2. Tidak diperbolehkan merubah penggunaan ruangan ;
  3. Menjaga keamanan, ketertiban, dan kebersihan ruangan dan lingkungan gedung
  4. Tidak boleh digunakan untuk tempat tinggal / bermalam
  5. Bertanggung jawab atas kerusakan dan / atau kehilangan barang inventaris milik negara.
- ga : Penggunaan gedung tersebut sewaktu-waktu dapat dicabut kembali oleh Rektor apabila pengguna gedung melanggar ketentuan diatas dan / atau UIN memerlukannya
- mpat : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.
- ma : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan diindahkan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 30 April 2007.

Rektor,

Prof. Dr. H. M. Amin Abdullah  
NIP. 150216071

mbusan :  
Pembantu Rektor I, II, III dan IV;  
Para Dekan di lingkungan UIN;  
Kepala Biro AAK;  
Kepala Biro ADUM;  
Cabang Rumah Tangga;





**ROUDLOTUL ATHFAL  
DHARMA WANITA PERSATUAN  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

Jl. Marsda Adi Sucipto Kompleks UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Telp. (0274) 552553

**SUSUNAN PENGURUS TK ROUDLOTUL ATHFAL  
DHARMA WANITA PERSATUAN  
UIN SUNAN KALIJAGA**

Penasehat : Hj. Nurkhayati Amin Abdullah, S.Ag

Ketua : Shofiyah M. Siregar

Wakil Ketua : Dra. Ny Maria Nurhayati Rajasa

Sekretaris : Ny. Vita Fitria Andi Dermawan

Bendahara : Ny. Hj. Muktamiroh Dahwan, S.Ag

Anggota : Ny. Siti Fatimah Jarot Wahyudi Sh, M.Hum

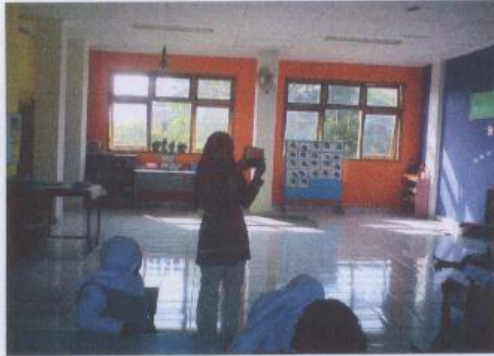
: Ny. Rumi Astuti M.ksin Kalida S.Pd

**SUSUNAN PENGURUS  
KOMITE SEKOLAH RA UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
MASA KHIDMAH 2009 – 2010**

<b>PENASEHAT</b>	: 1. Kepala RA DWP UIN Sunan Kalijaga 2. Para Dewan Guru RA DWP UIN Sunan Kalijaga
<b>KETUA</b>	: 1. Fatimah Hadi 2. Jilla Eko s.
<b>SEKRETARIS</b>	: 1. Ibu Uum Hermawan 2. Ibu Efi
<b>BENDAHARA</b>	: 1. Ibu Miftah H. 2. Ibu Ani
<b>SIE PENDIDIKAN</b>	: 1. Bp. Izzal 2. Ibu Ika Suryani 3. Ibu Erna 4. Ibu Mirna
<b>SIE HUMAS</b>	: 1. Ibu Maghfiroh 2. Ibu Mei 3. Ibu Yuli Prasetyo
<b>SIE USAHA</b>	: 1. Bp. Agus 2. Bp. Heru Narto 3. Ibu Sumaryati 4. Ibu Feni Kurniawati

Yogyakarta, 25 Juli 2009.  
Kepala RA  
DWP UIN Suka  
  
Isrodah, S.Pd  
NIP. 19640908 198403 2001

Kegiatan pembelajaran di kelas







Contoh-contoh gambar untuk materi intervensi



**PEMBIASAAN**

2. Menyanyi lagu-lagu keagamaan.
  - menyanyi lagu “*Insyallah*”.
3. Bersyair yang bernafaskan Agama.
  - mengucap syair “*Bintang di Langit*”
7. membedakan ciptaan-ciptaan Tuhan.
  - mencari 5 perbedaan dari 2 gambar.
38. memelihara lingkungan, misalnya: tidak mencorat-coret tembok, membuang sampah pada tempatnya.
  - cerita tentang “*akibat membuang sampah sembarangan*”
33. menghemat pemakaian air dan listrik.
  - bercakap-cakap tentang cara menghemat air dan listrik.
15. ke sekolah tepat waktu.

**Satuan Kegiatan Mingguan Kelompok B**  
**Model Pembelajaran kelompok**

**Tema** : Alam Semesta  
**Mingguan** : XVII  
**Subtema** : - Gejala Alam  
 - Matahari, Bulan, Bintang, Bumi, Langit.

**SENI**

28. menari menurut music yang didengar.
  - mengulang menari/gerak lagu “*Bintang Kejora*”.
33. Membuat sajak sederhana.
  - membuat bersama sajak “*Matahari*”
30. menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak
  - menyanyi lagu “*Ambilkan Bulan, Bu*”
33. Membuat sajak sederhana.
  - membuat bersama sajak “*Bulan*”
14. membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk bahan  
 □ △ ○
9. membuat 3 bentuk dari kepingan geometri
  - membuat pohon dari kepingan geometri
10. membuat mainan dengan teknik menggunting, melipat dan menempel.

**BERBAHASA**

7. menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan urutan.
  - cerita tentang pengalaman anak di rumah
10. menunjuk dan memberikan keterangan yang berhubungan dengan posisi/ket. Tempat. Contoh: di luar, di dalam, di atas, di bawah, di depan, di belakang, di kiri, di kanan.
  - menempel gambar sesuai dengan posisi
11. menggambar dan menceritakan isinya dengan beberapa tulisan yang berbentuk kata.
  - menggambar sekaligus menceritakan.
16. Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan symbol yang melambangkannya.
3. membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama.
2. menirukan kembali 4-5 urutan kata.
  - menebalkan kata sesuai dengan contoh.

**KOGNITIF**

20. menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping)
  - menempel kepingan-kepingan kertas menjadi pemandangan.
1. mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri ketentuan (warna, bentuk, ukuran, jenis, dll)
  - mengelompokkan benda menurut bentuk
  - mengelompokkan benda menurut ukuran
  - mengelompokkan benda menurut warna
3. mengenal perbedaan kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, jauh-dekat, banyak-sedikit, sama-tidak sama, tebal-tipis.
  - Memberi tanda △ pada gambar yang panjang dan tanda O pada gambar yang pendek.
  - memberi tanda yang berbeda antara gambar benda yang berat dan yang ringan.

**FISIK-MOTORIK**

6. menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, gelombang, zig zag, lingkaran, segi empat, segi tiga)
11. memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil sambil berjalan/bergerak.
  - memantulkan bola besar sambil berjalan.
25. naik otoped, sepeda roda dua.
  - praktik naik sepeda roda dua di halaman.
12. melambungkan dan menangkap kantong biji sambil berjalan atau bergerak.
  - melambungkan kantong biji pada temannya secara bergantian
14. menangkap dan melempar bola besar, bola sedang, bola kecil (tenis) dengan memutar badan, mengayunkan lengan dan melangkah.
  - melangkah ke depan sambil menangkap bola.
  - Melangkah ke belakang sambil melempar bola.

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Hari : Jumat  
tanggal: 29 April 2011

SMT/Minggu : II/XVII/1  
Tema/Subtema : Bumi & langit/Manfaat Bumi, Bulan & Matahari

indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/ Sumber bahan	Penilaian perkembangan anak						Perbaikan	Pengayaan	Ket.	
			alat	hasil			analisis					
Menyanyi lagu2 keagamaan (P.2)  Menceritakan pengalaman pribadi (B.7)  Menyusun kepingan puzzle (K.20)  Menggunting dengan berbagai media (F/M. 6)  Menari menurut music yang di dengar (S. 28)	I ) KEGIATAN AWAL (30 mnt) Baris, masuk, salam, berdoa, hafalan.	Evaluasi	Observasi	7	12	1				E: 20 Fifi Andin Vinci Fait Latif		
	PL. menyanyi lagu "Allah"	langsung	Penugasan									
	PT. cerita tentang pengalaman anak	langsung	Percakapan									
	II) KEGIATAN INTI (60 mnt) PT. menempel kepingan kertas	Kepingan pola	Hasil karya	20			100 %					
	PT. menggunting bentuk payung	Pola, gunting, lem.	Hasil karya	13	7							
	Mengulang gerak lagu "Bintang kejora"	Tape, kaset	Unjuk kerja									
	III) ISTIRAHAT (30 mnt) Cuci tangan, berdoa, makan, bermain	Alat cuci, bekal	Observasi									
IV) KEGIATAN AKHIR (30 mnt) Belajar bahasa arab, nama2 hari	Tulisan nama2 hari											
Ulasan materi												
berdoa			observasi									









SATUAN KEGIATAN HARIAN

Hari : Rabu  
tanggal: 4 Mei 2011

SMT/Minggu : II/XVII/5  
Tema/Subtema : Bulan & Langit

indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/ Sumber bahan	Penilaian perkembangan anak						Perbaikan	Pengayaan	Ket.	
			alat	hasil			analisis					
Menghemat pemakaian air dan listrik (P.33) Menangkap, melempar bola (F/M. 14)  Menangkap dan melempar bola (F/M.14)  Menciptakan 3 bentuk dari kepingan geometri (S.9)  Mengenal perbedaan panjang pendek (K.3)  Membedakan kata yang mempunyai suku kata awal sama (B.3)	I ) KEGIATAN AWAL (30 mnt) Baris, masuk, salam, berdoa, hafalan.	Evaluasi	observasi								E:24 Salma	
	TJ. Bagaimana cara menghemat air dan listrik	langsung	percakapan									
	PL. melangkah ke depan sambil menangkap bola	bola	Unjuk kerja	15	9		62,5 %	37,5 %				
	II) KEGIATAN INTI (60 mnt) PT. membuat pohon dari kepingan geometri	hvs, lem, bentuk geometri	Hasil karya	18	5	1	75 %	20,8 %	4,2 %			
	PT. member tanda $\Delta$ yang panjang dan tanda O yang pendek	LKS, pensil	penugasan									
	PT. melingkari suku kata awal yang sama	Buku, pensil	penugasan	8	11	5	33,4 %	45,8 %	20,8 %			
Anak dapat menyebutkan nama2 rasul dan sifatnya (PAI)	III) ISTIRAHAT (30 mnt) Cuci tangan, berdoa, makan, bermain	Alat cuci, bekal	Observasi									
	IV) KEGIATAN AKHIR (30 mnt) TJ. Tentang sifat2 rasul		percakapan									
	Berdoa dan salam		observasi									

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Hari : kamis  
tanggal: 5 Mei 2011

SMT/Minggu : II/XVII/6  
Tema/Subtema : Matahari, Bulan, Bintang

indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/ Sumber bahan	Penilaian perkembangan anak						Perbaikan	Pengayaan	Ket.	
			alat	hasil			analisis					
				o	v	o	o	v				o
Melempar dan menangkap bola (F/M.14)	I ) KEGIATAN AWAL (30 mnt) Baris, masuk, salam, berdoa, hafalan.	Evaluasi									E:18 Latif Rafif Salma Yohan Naya Uncu Dina	
	PL. melangkah ke belakang sambil melempar bola	Bola	Unjuk kerja	11	7		61,1 %	38,9 %				
	Ke sekolah tepat waktu (P.15)	langsung	percakapan									
	Mengenal perbedaan berat-ringan, dsb (K.3)	II) KEGIATAN INTI (60 mnt) PT. member tanda V pada yang ringan dan X pada yang berat	LKS, pensil	penugasan	14	4		77,8 %	22,2 %			
	Membuat mainan dengan teknik 3 M (S.10)	PT.melipat, menggunting, menempel bentuk tas	kertas lipat, gunting, lem	hasil karya	12	6		66,7 %	33,3 %			
Menirukan kembali 4-5 urutan kata (B.2)	PT. menebalkan tulisan	LKS, pensil	penugasan	13	5		72,2 %	27,8 %				
	III) ISTIRAHAT (30 mnt) Cuci tangan, berdoa, makan, bermain	Alat cuci, bekal	Observasi									
	IV) KEGIATAN AKHIR (30 mnt) TJ. Ulasan materi		Unjuk kerja									
	Menyanyi lagu " <i>Bintang Kejora</i> "											
	Berdoa dan salam		observasi									

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Hari : Jumat  
tanggal: 29 April 2011

SMT/Minggu : II/XVII/1  
Tema/Subtema : Bumi & langit/Manfaat Bumi, Bulan & Matahari

indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat/ Sumber bahan	Penilaian perkembangan anak						Perbaikan	Pengayaan	Ket.	
			alat	hasil			analisis					
				o	v	o	o	v				o
Menyanyi lagu2 keagamaan (P.2)  Menceritakan pengalaman pribadi (B.7)  Menyusun kepingan puzzle (K.20)  Menggunting dengan berbagai media (F/M. 6)  Menari menurut music yang di dengar (S. 28)	I ) KEGIATAN AWAL (30 mnt) Baris, masuk, salam, berdoa, hafalan.	Evaluasi	Observasi								E: 20 Fifi Andin Vinci Fait Latif	
	PL. menyanyi lagu "Allah"	langsung	Penugasan	7	12	1						
	PT. cerita tentang pengalaman anak	langsung	Percakapan									
	II) KEGIATAN INTI (60 mnt) PT. menempel kepingan kertas	Kepingan pola	Hasil karya									
	PT. menggunting bentuk payung	Pola, gunting, lem.	Hasil karya	20			100 %					
	Menggunting dengan berbagai media (F/M. 6)			13	7							
	Mengulang gerak lagu "Bintang kejora"	Tape, kaset	Unjuk kerja									
III) ISTIRAHAT (30 mnt) Cuci tangan, berdoa, makan, bermain	Alat cuci, bekal	Observasi										
IV) KEGIATAN AKHIR (30 mnt) Belajar bahasa arab, nama2 hari	Tulisan nama2 hari											
Ulasan materi												
Berdoa dan salam			observasi									

## CURRICULUM VITAE

### ***A. Identitas***

Nama : Aushafil Karimah, S. Pd. I  
Tempat dan Tanggal Lahir : Situbondo, 24 Juni 1981  
Alamat Rumah : Jl. KHR. As'ad Syamsul Arifin rt/rw 002/005  
no. 117 Sukorejo Banyuputih Situbondo Jawa  
Timur 68374  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Pengajar di MI Salafiyah Syafiiyah Sukorejo  
Situbondo  
No. HP : 085 292 985 246  
Nama Ayah : Drs. HM. Khalily Ihsan (Alm.)  
Nama Ibu : Yuzjiyah Abdullah

### ***B. Riwayat Pendidikan***

1. TK Ibrahimy Sukorejo Situbondo (1985-1987)
2. MI Salafiyah Syafiiyah Sukorejo Situbondo (1987-1994)
3. MTs Salafiyah Syafiiyah Sukorejo Situbondo (1994-1997)
4. MA Salafiyah Syafiiyah Sukorejo Situbondo (1997-2000)
5. SMK Ibrahimy Sukorejo Situbondo (1997-2000)
6. Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Ibrahimy (IAII) Sukorejo Situbondo (2000-2004)
7. Program Studi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal (PGRA) konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Islam (PAUDI) di Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta (2009-2011)

### ***C. Riwayat Pekerjaan***

1. Staff di MTs Salafiyah Syafiiyah Sukorejo (2000-2004)
2. Pengajar di MI Salafiyah Syafiiyah Sukorejo (2004-sekarang)
3. Staff di SMP Ibrahimy (2006-sekarang)
4. Mengisi kegiatan *short course* keagamaan di beberapa lembaga se Kabupaten Situbondo.

### ***D. Pengalaman Organisasi***

1. OSIS MTs
2. OSIS SMK (1997-1999)
3. Ikatan Pelajar Puteri Nahdlatul Ulama (IPPNU) PAC. Banyuputih sebagai coordinator divisi (1997-1999)
4. Ikatan Pelajar Puteri Nahdlatul Ulama (IPPNU) PAC. Banyuputih sebagai Ketua II (1999-2001)
5. Ikatan Pelajar Puteri Nahdlatul Ulama (IPPNU) PAC. Banyuputih sebagai Sekretaris Umum (2001-2003)

### ***E. Penelitian***

1. Plus Minus antara Madrasah Aliyah (diniyah) dan Sekolah Menengah Umum, 2003.
2. Strategi Pendidik dalam menghadapi kurangnya minat belajar siswa (Skripsi), 2004.
3. Assesmen (Penilaian) Perkembangan Berbahasa Anak Usia Dini di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010.
4. Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini Dengan Permainan Bahasa (Thesis), 2011.